PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

AÑO 2 N°12
₳ 15000

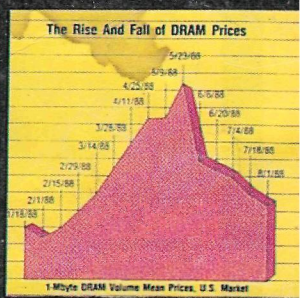
12

BLOODWYCH
Claves para MEAN STREETS

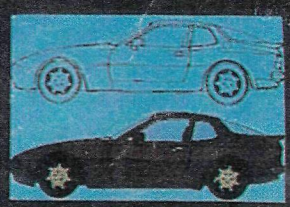
OPERATION STEALTH

JUEGOS

SHAREWARE

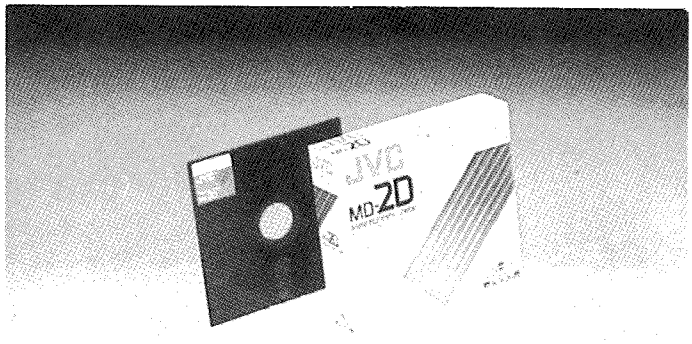


VIDEO



FLOPPY DISKS

JVC



CONSERVA TUS JUEGOS EN UN SOPORTE DE ALTA CALIDAD

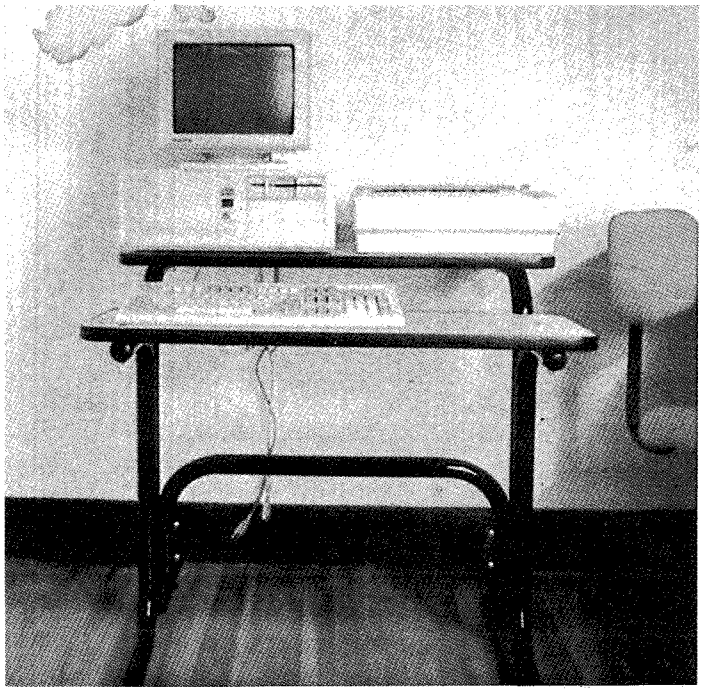
5 1/4 DS DD

3 1/2 DS DD

5 1/4 DS HD

3 1/2 DS DD

(CAJA X 10)



MESA DE COMPUTACION

U$S 79

REAL TIME
Software

PARA TODO TIPO DE COMPUTADORAS

AV.SANTA FE 2450 L.93 2ºPISO GALERIA
LAPRIDA 165 LOCAL 31 L. DE ZAMORA
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257

AÑO 2
AGOSTO 1991

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

A 15000

Y ya se fueron 2 años. Hubo algunos tropiezos por el camino pero salimos airosos y seguimos en carrera. A partir de este número notarán cambios en el diseño de PLAY, más páginas y mas material.

Este mes les damos mapas para el Bloodwych y Cadaver (pero sólo para el primer nivel). Más ayudas para el Elvira (a pedido de unos cuantos desesperados, aunque no sabemos si por el juego o por la propia heroína) y una solución especial para el Operation Stealth, contada por el mismo personaje que vivió la aventura.

Nuestras secciones fijas El Arcón, Recomendados, Noticias y Correo no se hicieron ausentes aunque necesitamos que colaboren para poder enriquecerlas aún más: si tienen un truco, solución o mapa, no duden en traerlo y será publicado.

LA REDACCION

Pagina 3
EDITORIAL
Pagina 4
EL ARCON
Pagina 6
ELVIRA
Pagina 7
CADAVER
Pagina 8
RECOMENDADOS
Pagina 12
OP.STEALTH
Pagina 15
MEAN STREET
Pagina 16
UTILIDADES AMIGA
Pagina 13
BLOODWYCH
Pagina 19
SHAREWARE
Pagina 21
NOTICIAS
Pagina 22
CORREO

PLAY & SHARE es una publicación editada por Real Time Software-Av.Santa Fe 2450 Local 93-Buenos Aires
Editores: Agustín Louro Paz-Jorge L. Contreras. Colaboran en este número:Hernán Katchadourian,M.G.S.
Se terminó de imprimir en el mes de Agosto de 1991

EL ARCON

TRUCOS Y AYUDAS

AMIGA

F-29 RETALIATOR

En el Duty Roster (la ficha personal) teclea "**THE DIDY MEN**" (con espacios) y aparecerás en el Digital's Design's test mode. Con esto no sólo tendras infinitas armas sino que al presionar **ENTER** el avion aterrizará automaticamente.

AWESOME

Cuando estamos en la pantalla de compra de escudo y armas , movemos el cursor al limite superior izquierdo (justo en la esquina de la pantalla) y seguidamente presiona el botón del joystick y la tecla "+" del keypad intentando presionarlas al mismo tiempo. Cuando la pantalla haga un "flash" tendrás invulnerabilidad y el dinero suficiente para volar al octavo planeta y completar el juego.

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Si estás cercado por tus enemigos solo salva el programa y cuando vuelvas al juego estos habrán desaparecido como por arte de magia o por mala programación.

VOLVER AL FUTURO II

Pausá el juego y tecleá "**THEONLY NEAT THING TO DO**" y seguidamente el juego se reseteará y te indicara que las vidas infinitas están activadas.

GAUNTLET II

Cuando abrís un cofre de tesóros presiona la tecla **HELP** y cuando abras el segundo presiona **INSERT** entonces aparecerá una cruz dorada que al recogerla nos dará 50.000 puntos de salud con los que hacer frente a las hordas del mal.

SLY SPY

Cuando anotamos el código ponemos 007 y luego , mientras caemos tecleamos "**SHAKEN NOT STIRRED**" (con espacios incluidos) y obtendremos créditos infinitos.

AFTER THE WAR

En la primera fase pulsamos a la vez la tecla ALT + B + 1 para energía inf. En la segunda fase pulsamos a la vez ALT + M + 1 para energía y tiempo inf.

WINGS OF FURY

Antes de despegar tecleamos "**COLIN WAS HERE**" con esto, en pleno vuelo presionamos la C y cambiamos de armas , con la F sube el fuel y con la P una apreciada vida extra.

PC COMP. Y AMIGA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Debido a la dificultad de la prueba del Sword Master decidimos poner todas las preguntas y respuestas existentes.

INSULTOS

A) HA LLEGADO TU HORA, PALURDO DE OCHO PATAS!
B) LLEVARAS MI ESPADA COMO SI FUERA UN PINCHO MORUNO!
C) MI PANUELO LIMPIARA TU SANGRE!

D) LA GENTE CAE A MIS PIES AL VERME LLEGAR!
E) UNA VEZ TUVE UN PERRO MAS LISTO QUE TU
F) ME DAS GANAS DE VOMITAR
G) NADIE ME HA SACADO SANGRE JAMAS Y NADIE LO HARA!
H) LUCHAS COMO UN GRANJERO
I) OBTUVE ESTA CICATRIZ EN MI CARA EN UNA LUCHA A MUERTE
J) HAS DEJADO DE USAR PANALES?
K) HE OIDO QUE ERES UN SOPLON DESPRECIABLE!
L) DEMASIADO BOBO PARA MI NIVEL DE INTELIGENCIA
M) QUE FEO ERES!
N) VAYA IDIOTA!
O) Y TE CREES QUE ERES UN PIRATA!
P) TIENES LOS MODALES DE UN MENDIGO
Q) NO PIENSO AGUANTAR TU INSOLENCIA AQUI SENTADO
R) NO HAY PALABRAS PARA DESCRIBIR LO ASQUEROSO QUE ERES
S) HE HABLADO CON SIMIOS MAS EDUCADOS QUE TU

RESPUESTAS:

A) Y YO TENGO UN SALUDO PARA TI , TE ENTERAS?
B) PRIMERO DEBERIAS DEJAR DE USARLA COMO UN PLUMERO
C) AH! YA HAS OBTENIDO ESE TRABAJO DE PORTERO?
D) INCLUSO ANTES DE QUE HUELAN TU ALIENTO?
E) TE HABRA ENSENADO TODO LO QUE SABES
F) ME HACES PENSAR QUE ALGUIEN YA LO HA HECHO
G) TAN RAPIDO CORRES?
H) QUE APROPIADO , TU PELEAS COMO UNA VACA!
I) ESPERO QUE HAYAS APRENDIDO A NO TOCARTE LA NARIZ
J) PORQUE? ACASO QUERIAS PEDIR UNO PRESTADO?
K) QUE PENA ME DA QUE NADIE HAYA OIDO HABLAR DE TI
L) ESTARIA ACABADO SI LA USASES ALGUNA VEZ
M) AH SI?
N) YO SOY COLA , TU PEGAMENTO
O) MIRA COMO TIEMBLO
P) QUERIA SEGURAMENTE QUE ESTUVIERAS A GUSTO CONMIGO
Q) YA TE ESTAN FASTIDIANDO OTRA VEZ LAS ALMORRANAS EH?
R) SI QUE LAS HAY SOLO QUE NUNCA LAS HAS APRENDIDO
S) ME ALEGRA QUE ASISTIERAS A TU REUNION FAMILIAR DIARIA

INSULTOS DE SWORD MASTER:

A)HOY TE TENGO PREPARADA UNA LARGA Y DURA LECCION
B) MI LENGUA ES MAS HABIL QUE CUALQUIER ESPADA
C) MI NOMBRE ES TEMIDO EN CADA SUCIO RINCON DE ESTA ISLA
D) MIS ENEMIGOS MAS SABIOS CORREN AL VERME LLEGAR
E) SOLO HE CONOCIDO A UNO TAN COBARDE COMO TU
F) SI TU HERMANO ES COMO TU , MEJOR CASARSE CON UN CERDO
G) NUNCA ME VERAN LUCHAR TAN MAL COMO TU LO HACES
H) ORDENARE HASTA LA ULTIMA GOTA DE SANGRE DE TU CUERPO
I) ACABE MI ULTIMA PELEA CON LAS MANOS ENSANGRENTADAS
J) ESPERO QUE TENGAS UN BARCO PARA UNA RAPIDA HUIDA
K) MI ESPADA ES FAMOSA EN TODO EL CARIBE
L) TENGO EL CORAJE Y LA TECNICA DE UN MAESTRO
P) CADA PALABRA QUE SALE DE TU BOCA ES UNA ESTUPIDEZ
Q) ERES COMO UN DOLOR EN LA PARTE BAJA DE LA ESPALDA
R) YA NO HAY TECNICAS QUE TE PUEDAN SALVAR

S) AHORA ENTIENDO LO QUE SIGNIFICAN BASURA Y ESTUPIDEZ
T) VEO GENTE COMO TU ARRASTRANDOSE POR EL SUELO DE LOS BARES.

MODEMS
TODOS LOS MODELOS
INTERNOS Y EXTERNOS
DESDE U$S 109

1200 / 2400 BAUDIOS
CON SOFT DE COMUNICACIONES
CON O SIN FAX
BBS PROPIO: 826-6257

Y AHORA... EN DELPHI
USUARIO: REALTIME

ELVIRA

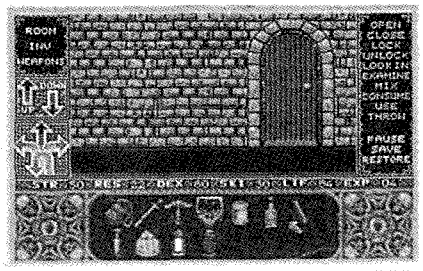
MAS AYUDAS PARA ESTE EXCELENTE JUEGO

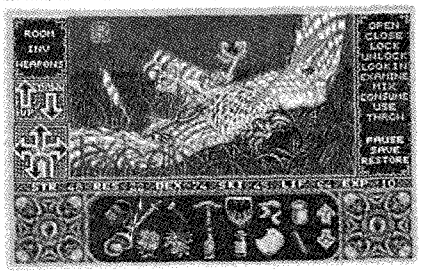
Vamos a dar algunas "ayudillas" para este fascinante juego, favorito de los amantes de los R.P.G. Advertencia: no es una solución completa sino pequeñas pistas para zafar de lugares donde se queda la mayoría de la gente.

1) ¿Cómo encontrar algunos ingredientes?

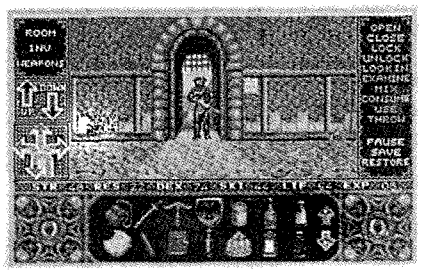
La sangre del dragón (Dragon Blood) está en las catacumbas, en los ojos de una de las calaveras que coronan las puertas que permiten el acceso a los sepulcros. Con respecto a los bichos araña, ciempiés, escarabajo y tijeretas (spider, centipede, beetle y earwig, respectivamente) los podremos encontrar entre los muebles y los agarramos como si fueran cualquier objeto (no sean cobardes, no pican).

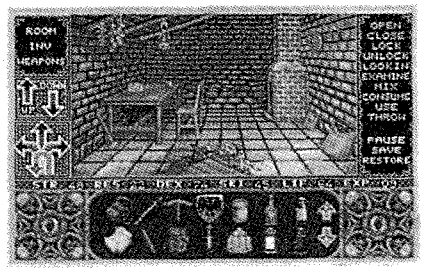
Para conseguir el polvo de vampiro (Vampire dust) se necesita la estaca (stake) que agarrás en el salón y el mazo (sledge hammer) del cobertizo.





Con ellos y, para más seguridad, con la cruz de la capilla podrás matar a la vampiresa del piso de arriba, clavando la estaca en su cuerpecito y usando luego el martillo.





1) Las llaves

En este juego hay que conseguir seis llaves. De ellas, tres son muy fáciles de conseguir, la cuarta tiene algo de dificultad y las dos últimas ni hablar.

Empecemos por las fáciles: el capitán guarda una de ellas tras los papeles del tablón de su despacho. El problema reside en matarle, pero esto se consigue con paciencia y la suficiente destreza.

La otra muy fácil la tiene el halcón colgada de su pata, para lo que deberás matarle con una eficaz flecha y excelente puntería.

Una tercera llave se encuentra en la cámara de torturas, y se revela al tirar de la anilla que hay en el suelo. Para ello tenés que "clikear" sobre ella y manteniendo el botón pulsado, llevarla a INV. Con la llave se revelarán unos huesos (bones).

La cuarta se halla en el túnel de la cocina. Para conseguirla tenés que iluminar el túnel utilizando el hechizo "Glowing pride".

Hazlo y ponlo en el interior del túnel cuando Elvira lo abra.

La quinta llave está en manos de un hombre lobo. Para matarlo, necesitás una bala de plata. Necesitás la cruz de plata (silver cross), el recipiente (crucible) y una flecha de la ballesta (bolt). Y la sexta...

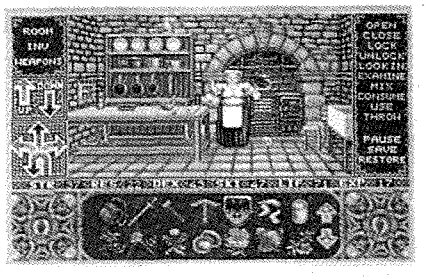
3) Dramas varios

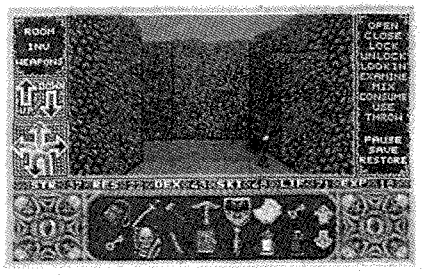
Respecto a la rejilla del fondo del pozo, se abre con la llave de hierro, que no se encuentra muy lejos del objeto del siguiente problema.

En cuanto al monstruo de las catacumbas, se le mata con una espada sagrada (holy sword) que se halla debajo de otro recinto sagrado.

Para encender el cañón de una de las torres se necesita ALGO de la cocina que sólo se puede agarrar con ALGO de la cámara de torturas que sólo podrás tomar tras hacer algo con ALGO de la misma cámara.

Bueno, no es mucho pero tampoco es escasa la ayuda. Si alguien tiene más pistas, por favor, mandenos un escrito. Los lectores agradecidos.

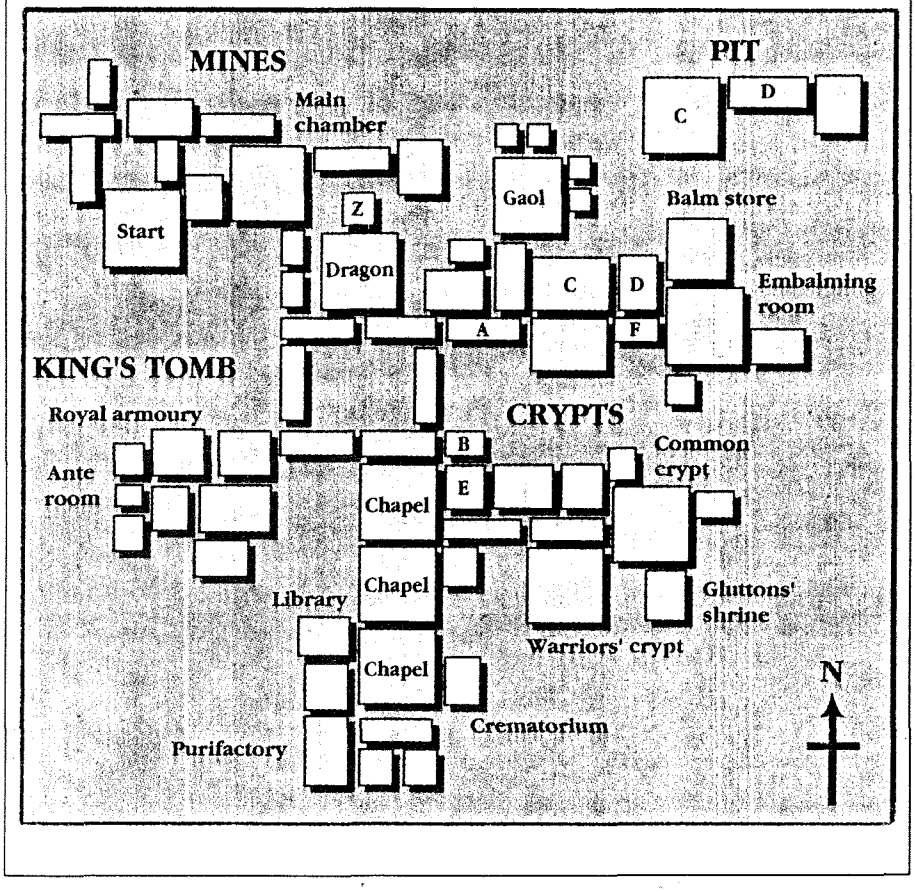




CADAVER

MAPA DEL PRIMER NIVEL

PUEDE PARECER POCO PERO AUNQUE NO LO CREAN
ESTE MAPA ES DE GRAN AYUDA.



REAL TIME Software

LIDERES EN COMPUTACION

AVISA A TODOS SUS USUARIOS QUE DEBIDO A PROBLEMAS DE LINEA AJENOS AL SISTEMA, EL MISMO HA QUEDADO PARALIZADO DESDE EL 26/06/91

BBS 24 HS

826-6257

RECOMENDADOS

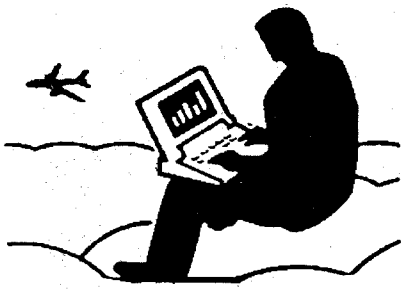
LOS PRIVILEGIADOS DE ESTE MES

GUNBOAT

Simulador Accolade

Amiga , Pc

Nos encontramos ante un nuevo programa de la factoría Accolade (Test Drive 1,2 y 3 , Powerboat USA , etc) que nos va a hacer quedar enganchados a la pantalla durante años. El programa es un simulador de lancha patrullera de las que combatieron en Vietnam que incorpora pequenas gotas de arcade. Tenemos tres escenarios de guerra en los que



podemos entrenarnos para luego cumplir con las misiones que nos asignen y que van de simples incursiones nocturnas a complicadas maniobras diurnas. Para todo ello contamos con la ya citada lancha , 5 valerosos combatientes y nuestras habilidades marineras. La parte de simulador está bastante bien hecha aunque quiza defraude a los incondicionales del género pero ayude a incorporarse a los recién iniciados en este tipo de juegos. La parte arcade no defraudará a nadie puesto que tenemos tres tipos de armas que pueden ser elegidas al comienzo de la misión y que van desde una simple 30mm machine gun a un mortero o un lanza granadas. No creemos que este producto informático deje con aburrimiento a nadie.

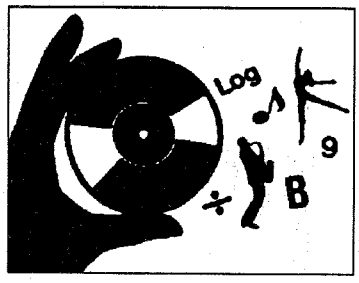
Graf:9 Mov:8 Son:6 Adic:9
Valoracion Total:92%

GODS

Arcade Psygnosis

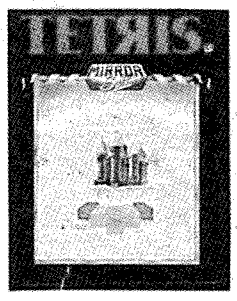
Amiga

Un nuevo arcade de plataformas que esta teniendo bastante éxito aqui y no veo debido a que. En primer lugar el desarrollo es de lo más simple y utilizado en la industria arcade :"heroe bueno que se adentra en la fortaleza del malo para acabar con él y de paso con todos sus sicarios mientras recoge las pociones mágicas y las monedas que van dejando sus enemigos al morir y que luego le seran útiles a la hora de comprar armas". Los gráficos no estan nada mal , el

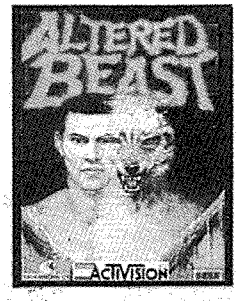


movimiento está bastante bien aunque podría ser mejor y el sonido es el adecuado. En lo que falla es en la adicción ya que aunque el programa te atrae en los primeros momentos y cada ves que juegas llegas un poquito más lejos al rato te das cuenta de que no hay nada nuevo ni espectacular en su desarrollo y el interés disminuye constantemente. Una advertencia : hagan una copia del disco 2 y desprotéjanla ya que el juego al pasar de nivel te da una clave que debes anotar y grabar en el disco los datos.

LOS MEJORES JUEGOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS LOS TRAE



REAL TIME Software



AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 2ºPISO GALERIA
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 821-9438 826-6257 83-1391

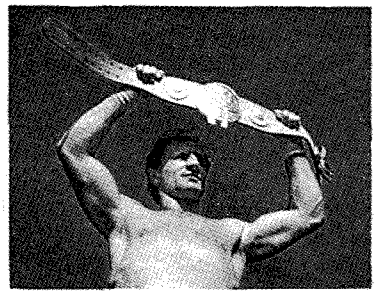
Graf:8 Mov:8 Son:8 Adic:8
Valor. Total:79%

TOKI

Arcade Ocean

Amiga

Si en el anterior comentario decíamos como no se debe hacer un arcade en este decimos como debe hacerse uno bueno. Ocean nos sorprende de nuevo con una de sus habituales conversiones con buenos gráficos, rápidos movimientos, buen sonido y grandes dosis de adicción. En primer lugar , destacamos sus gráficos



coloristas y con un toque de humor , el movimiento es rápido y preciso como en un buen arcade que se precie y el sonido es un descanso para nuestros oídos. La misión es la de todo arcade de los ultimos tiempos : rescatar a la chica que ha sido secuestrada por el malvado mago. Pero ésto siempre se puede perdonar si el juego esta bien hecho.

Graf:9 Mov:9 Son:8 Adic:10
Valorac. Total:95%

PANZA KICK BOXING

Arcade/Simulador Loriciels

PC, Amiga

Por fin los usuarios de Pc van a poder disfrutar de este espectacular juego de artes marciales que ya batió todos los records en Amiga. El objetivo del juego es llegar a ser campeon de Kick Boxing y para ello debemos entrenar a nuestro luchador antes de que suba al ring a probar suerte. A medida que vayamos ganando, veremos que nuestro luchador va adquiriendo mas experiencia aparte de la que obtiene en el gimnasio. Una vez en el ring debemos mostrar cuan hábiles somos con el joystick o teclado y derrotar a nuestro rival. El programa incluye gran cantidad de opciones como cambiar el nombre del boxeador, el numero de rounds a combatir, etc convirtiendo a este programa en sino el mejor uno de los mejores que han aparecido por aqui.

Graf:8 Mov:9 Son:7 Adic:9
Val total:97%

SITO PONS 500CC GRAN PRIX

Simulador Zigurat

Pc, Spectrum

Si alguna vez quisiste , mientras mirabas carreras de motos por la tele, manejar alguna solo tienes que comprar este juego. La perspectiva usada es la de una camara de televisión ubicada en perspectiva aérea como si estuvieramos en un helicoptero. Debemos correr por los circuitos mas famosos del mundo en busca del titulo de 500cc. El control de la "motito" es bastante bueno y los graficos no estan nada mal para una PC.

Graf:8 Mov:9 Son:6 Adic:8
Val. total:87%

NÁRCO POLICE

Arcade Dinamic

PC, Amiga, Spectrum

Que mas vamos a decir de este juego que todavia no conozcan. Como todo el mundo sabe la mision de este juego consiste en dirigir a nuestros narco policias a traves de unos tuneles ubicados en una isla cuyo centro es la base de una importante organizacion narcotraficante. A jugarlo todo y a prepararse porque ya llega la segunda parte.

Graf:9 Mov:7 Son:7 Adic:9
Val. total:94%

DAYS OF THUNDER

Simulador Mindscape

PC, Amiga, Spectrum

A las ya citadas versiones de Amiga y Spectrum se les une ahora la de Pc que defrauda un tanto con respecto a las otras versiones. Para explicar mejor esta versión no es tan rápida como la de Spectrum y los gráficos aunque son mejores que el Spectrum son malos. Sinceramente esperabamos mas de Tom Cruise y su auto

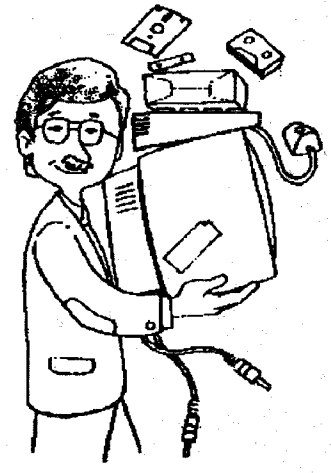
Graf:7 Mov:6 Son:7 Adic:7
Val. total:67%

SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS

Deportivo Dinamic

PC, Spectrum

Si alguno por ahí tenía una Spectrum cuando se editó este programa ya estará corriendo a comprar este juego. En el nos encontramos con



gran cantidad de opciones que nos permiten jugar con teclado o diferentes tipos de joystick , música , etc para después pasar al partido no sin antes elegir las zapatillas que usaremos en el mismo. El partido no dejará que ningún aficionado a estos juegos diga que es malo sino todo lo contrario. En definitiva, un gran juego al que deberemos dedicarle varias horas para poder ganarle a todos nuestros contrincantes y conquistar asi el preciado trofeo.

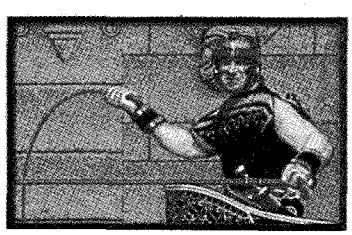
Graf:8 Mov:9 Son:7 Adic:9
Val. total:89%

PUZZNIC

Ingenio Ocean

PC,Amiga,Spectrum

Recién acaban de llegar las versiones Amiga y PC de esta genial recreativa de Taito. El objetivo es completar las 32 pantallas de la siguiente forma: en cada una encontraremos unos cuadrádos con formas pero todos tienen su doble y a veces su triple. Para pasar de pantalla debemos hacerlos desaparecer juntándolos y asi hasta completar el juego. Los detalles tecnicos no son sorprendentes pero lo que si es sorprendente es como una idea tan sencilla causa tanta adicción.



Graf:8 Mov:8 Son:7 Adic:10
Val. total:88%

COLORADO

Aventura Silmarils

PC, Amiga

Un viejo producto de esta co nocida compañía francesa que ya lanzara títulos parecidos como Starblade y el Fetiche Maya. En este juego tomamos el papel de un cazador parecido a Daniel Boom que se le ocurrió ir de cacería el mismo día que los indios. Y aquí comenzamos nosotros que aparecemos en la orilla de un río con algunos utensillos y ganas de cazar. El objetivo del juego es en realidad encontrar una mina de plata pero antes debemos localizar el mapa que nos lo da un anciano moribundo. Suerte y buena caza.

Graf:9 Mov:7 Son:7 Adic:8
Val. total:87%

WARZONE

Arcade Core Design

Amiga

Si fueron a los videos y vieron una maquina llamada "MERCS" a más de uno le hubiera gustado tenerlo en home computer pero lamentablemente no había sido convertido por ninguna compañía. Pero no se preocupen porque Core ha decidido hacer un juego bastante parecido aunque sin la opcion de 3 jugadores simultáneos. El juego está bastante bien logrado destacando sobre todo el correcto movimiento del protagonista. El objetivo es conducir a nuestro protagonista por los diversos escenarios del juego hasta que este finalice.

Graf:9 Mov:8 Son:7 Adic:9
Val. total:72%

ARMOUR-GEDDON

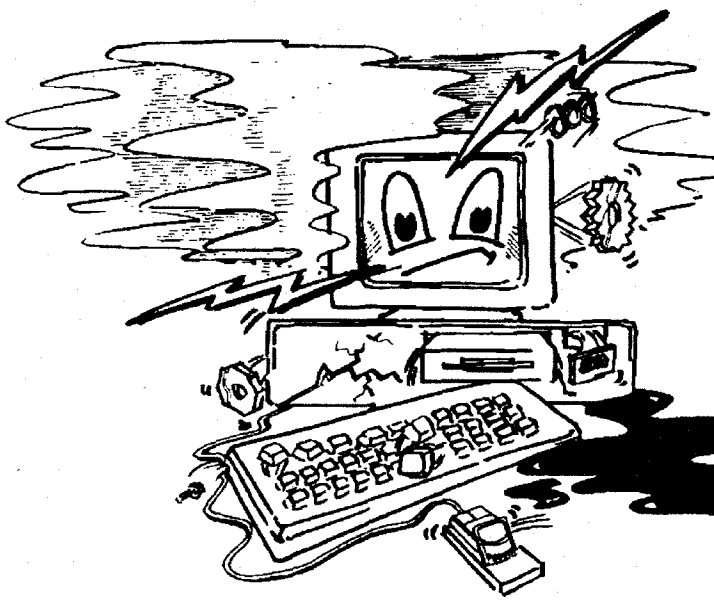
Simul/Estrategia Psygnosis

Amiga

Imaginemos un futuro no muy lejano en el que por fin ha estallado la guerra nuclear. Imaginemos que tenemos a nuestro mando una base de vehiculos de guerra. Imaginemos que nos estan atacando y aparte de defendernos debemos destruir al enemigo. Si no quieres solo imaginarlo y deseas vivirlo , jugálo. A veces cuando vemos un juego de Amiga nos sorprendemos tanto que parece que fuera imposible que estuviera hecho. Pero para Psygnosis la palabra imposible no existe y nos presenta una serie de simuladores reunidos en un solo juego. La lista de vehiculos armados que podemos manejar van desde el clasico tanque al avion supersonico con todas las armas imaginables. Realmente el adjetivo de espectacular se queda realmente corto a la hora de calificar a este programa y pasara tiempo antes de que otro lo supere aunque nunca sabemos lo que Psygnosis puede hacer.

Graf:9 Mov:9 Son:7 Adic:9
Val.total:97%

REAL TIME Software
IMPRESORAS
PANASONIC-EPSON-CITIZEN
TODOS LOS MODELOS Y TAMANOS DE CARRO
SERVICE EXCLUSIVO
AV.SANTA FE 2450 L.93 / LAPRIDA 165 L.31 L.DE ZAMORA
TEL. 821-9438 826-6257



CUANDO SU COMPUTADORA SE COMPORTE ASI. NO LO DUDE, TRAIGALA A

REAL TIME

Software

SERVICIO TECNICO OFICIAL

COMMODORE

AMIGA™

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 2º GAL.AMERICANA
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
821-9438 826-6257

Nashua®

DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores

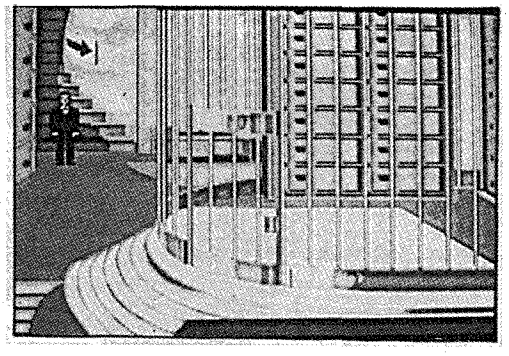
Pida mucho más, Pida Nashua... y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION

OPERATION STEALTH

El prototipo robado, el Stealth, era el avión más moderno hasta ahora concebido. A su increíble poder desvastador unía una nueva característica que lo hacía casi invencible, un revolucionario sistema de camuflaje electrónico que lo convertía en



"transparente" a cualquier tipo de radar. Cada onda (sónica u óptica) que choca contra el aparato, es analizada, se recalcula su ángulo de reflexión, y a continuación es devuelta como si no hubiese encontrado nada en el camino.

La complejidad de éstos cálculos, hace que sólo puedan ser correctamente tratados por un enorme sistema informatico. Y éste es precisamente el talon de Aquiles del Stealth. El tamaño de las computadores es tal que no pueden ser llevados a bordo del avión . Mi misión será localizar el centro de datos y destruirlo. Sólo de esta forma será posible enfrentrarse con alguna posibilidad de éxito al increíble aparato.

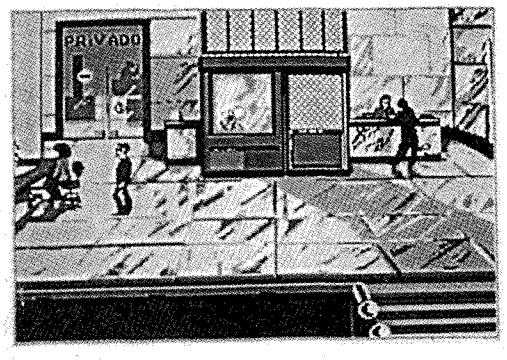
Nuestra red de espías infiltrados en todo el mundo había estado trabajando intensamente, pero las únicas pistas concretas no dejaban el asunto nada claro. Por una parte, estaba constatado que los rusos tenían en marcha un proyecto similar, que había tenido que ser congelado por el abandono del principal cerebro de la operación, que se encontraba refugiado en algún país europeo. Esto los convertía en posibles sospechosos, pues robar el avión les permitía matar dos pájaros de un tiro. Por un lado paralizaban nuestro proyecto, y por otro, contarían con los datos necesarios para finalizar el suyo. De todas formas, agentes especiales infiltrados tras el telón de acero, aseguraban que todo esto eran especulaciones, y que no había nada que pudiera indicar su veracidad. Informaciones con más fundamento, procedentes de uno de los agentes de la unidad especial a la que pertenezco, apuntaban a que el Stealth había aterrizado con toda certeza en Santa Paragua, pequeño país Centroamericano, cuya agitada situación política favorecía la acogida a cualquier terrorista internacional.

El General Manigua, democráticamente elegido tres años antes, había quebrado las esperanzas del país disolviendo la Asamblea del Pueblo e instaurando una dictadura de la que se había constituído única cabeza visible.

El país se encuentra en estado de sitio, apoyado por una terrible policía secreta que rodea al dictador, y la libertad comienza a brillar por su ausencia. Algunos observadores políticos aseguran que el general es solo una marioneta en manos de alguna organización criminal, mientras otros le consideran responsable de todo lo que ocurre en Santa Paragua. Por nuestra parte, sobraban las especulaciones, teniendo en cuenta el contenido del telegrama remitido por el agente DSC 2, destinado en los último meses en el conflictivo país.

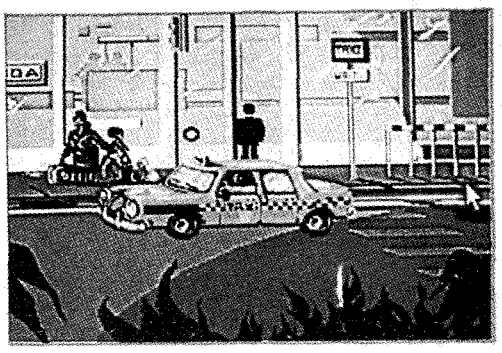
EN SANTA PARAGUA

Apenas aterricé me di cuenta que no estaba en la vieja Europa. Un diario me ponía al tanto de la política exterior del país. La única forma de introducirme en él era hacerme pasar por ciudadano alemán. Mientras manipulaba los controles del compartimento secreto de mi maletín,



agradecía una vez más al ingenioso Charlie sus sorprendentes inventos. El falsificador de documentos era de una perfección tal que el agente de aduanas local se tragó lo de mi nacionalidad alemana. La primera sorpresa agradable fue una hermosa chica tras el mostrador de información a quien con mi galantería acostumbrada me presenté, intentando conseguir una cita, pero lo único que me dio fue un extraño mensaje, que supuse debía proceder de nuestro agente en el cálido país.

Analizando el contenido, me dirigí a la sala de equipajes e identifiqué el que me interesaba. En el servicio comprobé el contenido, que se componía de una modernísima grabadora camuflada en una máquina de afeitar, y un potente lanzacables oculto en el interior de un reloj de pulsera de apariencia normal. En el cassette, mi contacto me había dejado instrucciones sobre el lugar del encuentro, así que me dirigí hacia el parque. La chica de la florería no quiso admitir el dinero extranjero que llevaba, asi que antes de comprar flores tuve que conseguir cambio de



moneda del país.

Como un Romeo cualquiera me senté en un banco y no tuve que esperar mucho hasta que llegó mi contacto.

Cuando todavía no habíamos hecho más que saludarnos, unos disparos desde un vehículo a toda velocidad cerraron violentamente la única fuente de información con que, de momento contaba. El infortunado desconocido sólo pudo balbucear unas frases sin sentido, y a entregarme una pequeña llave con un número. Sin que nadie tuviese que decírmelo dos veces, me alejé al instante de aquel parque donde el aire que se respiraba parecía tan poco sano.

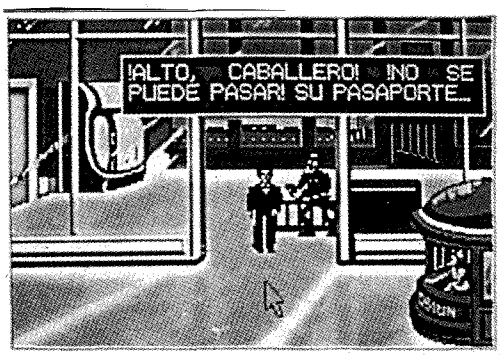
Tras un rato de incertidumbre, una pequeña inscripción en la llave, me aclaró que se trataba, sin duda, de la de una caja de seguridad del Banco Nacional de Santa Paragua. El asunto comenzaba a calentarse, asi que me dirigí hacia el centro del pueblo. El encargado de la entidad bancaria me permitió el acceso a la cámara acorazada, donde comprobé que la llave podía abrir la caja marcada con el mismo número. En el interior, un mal presentimiento me asaltó al reconocer un maletín que sólo podía pertencer a mi compañero DSC2. Abrí el compartimiento secreto, encontrando en él un estupendo "revienta cajas fuertes" y un voluminoso sobre. Cuando intentaba abrirlo para comprobar su contenido, el frío de un cañón sobre mis riñones y un "cariñoso". saludo con acento ruso, me indicaron que mis amigos de detrás de la cortina de hierro andaban tras la misma liebre. Su nerviosismo al conseguir el sobre me indicaba que ellos no eran los autores del secuestro del Stealth. No obstante, no se quedaban atrás a la hora de fastidiar al prójimo. Me condujeron a una cueva, y tras despedirse cariñosamente, dinamitaron la única entrada a la cavidad.

Comienza la acción

Con la frialdad que me caracteriza, me olvidé por un momento de la entrada derrumbada, y decidí que lo primero era liberarme de las ligaduras que me inmovilizaban. Tanteando por el suelo, localicé algo puntiagudo que podía servirme, asi que me afané en frotar las cuerdas sobre el objeto. Después de grandes esfuerzos, conseguí romper mis ataduras. Comprobe entonces que lo que había usado era el extremo de un viejo pico de minero, y pensé que un poco de ejercicio no me vendría mal. Con más suerte que ciencia, logré ensanchar una pequeña grieta por la que entraba aire, lo suficiente como para colarme por ella. Un par de chapuzones en aguas heladas y vuestro héroe favorito se encontraba de nuevo a plena luz del sol.

La frialdad del agua subterránea me hizo pensar que nunca sabe uno cuando le tocará un chapuzón inesperado, así que decidí incorporar a mi sofisticado equipo de agente secreto un simple salvavidas inflable.

Luego fui al hotel en busca de ropas secas y un merecido descanso. Seguramente por culpa del cansancio, me equivoqué de habitación y abrí la de una hermosa chica que no me recibió demasiado bien. A punta de pistola comenzó a culparme de las maldades que su tío estaba cometiendo y de la desgracia del país. No fue necesario emplear mi encanto para desarmarla, pues de ello se ocuparon los matones que nos apresaron a los dos sin tiempo



para reaccionar, siguiendo órdenes de un individuo que se parecía a mi como dos gotas de agua.

Fuimos conducidos hasta alta mar en un yate, desde el cual los esbirros de Otto, que era el nombre de mi doble nos lanzaron al fondo del océano, asegurándose de que no escaparíamos, atándonos unas enormes piedras a los pies. Por fortuna, mientras me hundía conseguí maniobrar el salvavidas que compré junto al hotel, lo que me permitió flotar y librarme de mis ataduras, así como salvar con rapidez a la hermosa Julia. En la superficie, una zodiac de la resistencia nos recogió, y nos condujo a su cuartel general.

La chica que había rescatado era nada menos que la sobrina del presidente Manigua y estaba unida a los guerrilleros, en su afán por recuperar el bienestar anterior a la dictadura. Ellos estaban convencidos de que el actual presidente no era sino un usurpador, y que el auténtico debía estar oculto en alguna parte del palacio, lo que permitía a los esbirros de Otto controlar la situación.

Tenían preparado un plan para introducirse en la residencia presidencial, camuflados como artistas, por lo que me uní a ellos. Una vez terminada la función, conseguí abrirla y localizar nuevamente el sobre que me habían robado los rusos. Como moscas a la miel, los soviéticos volvieron a aparecer en escena, junto con mi amigo Otto y sus secuaces. Los primeros me arrebatan el sobre y se dan a la fuga, seguidos en primer lugar por mí, y luego por Otto y compañía. A bordo de una moto acuática, consigo dar alcance a los rusos y hacerme de nuevo con el sobre. Luego huyo de mis perseguidores con toda la rapidez posible.

Cuando ya los he perdido de vista, tengo la agradable sorpresa de ver muy cerca de mí la torreta de uno de los submarinos secretos de la CIA. En el interior, pongo en manos del jefe los documentos que he conseguido, de los que deducimos que, efectivamente, el avión robado ha aterrizado en Santa Paragua, pero a cuatrocientos pies de profundidad. Se hace mención además del lugar exacto, y a los planes de la organización terrorista. Su principal pretensión es solicitar un rescate de mil libras de Plutonio puro, cantidad más que suficiente para controlar la industria nuclear del mundo.

Sin más demora nos dirigimos al lugar donde se produjo el aterrizaje y me sumerjo en un mar plagado de tiburones, en el que lo primero que me asombra descubrir son unas palmeras iguales a las normales, pero en lo profundo del océano. Decido darme una vuelta por la zona y examinando unas algas encuentro una pequeña goma que recojo por si alguna vez es útil. Examino también las palmeras y en una de ellas, descubro una especie de mecanismo oculto, que consigo activar después de manipulearlo un

buen rato. Se produce entonces una reacción en el arrecife cercano, donde se abre un túnel submarino.

Introduciéndome por el, desemboco en una enorme base submarina, que es la guarida de los secueatradores del avión, pero mi alegría no dura mucho. Como si me estuviesen esperando, varios bandidos se arrojan sobre mi, y soy capturado sin que pueda hacer nada por impedirlo.

Me conducen ante su jefe, el Doctor Why, quién después de presentarse, me cuenta que pertenecen a una organización secreta llamada Spyder, cuyo fin es dominar el mundo. A una orden del jefe, los esbirros me empujan hacia una habitación en cuyo centro cuelga una jaula de hierro en la que soy encerrado. A mis pies, una piscina plagada de pirañas que esperan hambrientas, mientras la jaula baja poco a pocol Los terroristas abandonan la habitación entre risas, considerándome ya vencido, pero no tienen ni idea de a quien se estan enfrentando. Unas rápidas operaciones de mi pluma y mi reloj especiales, y me escurro por la rejilla de ventilación.

Tras un enorme laberinto, desemboco en unos lavabos, donde consigo eliminar a un distraído guardián, de cuya ropa me apodero. Disfrazado, me muevo por toda la base, recolectando todo lo que encuentro que puede serme útil más tarde. Me robo un bote salvavidas, un documento de órdenes internas y un sello de caucho, que consigo cambiar por el del jefe de seguridad. Con este sello falsifico las órdenes, y despues de reproducir unas huellas digitales que me ayudan a abrir la puerta de seguridad, me interno en la sala de controles central.

Cuando creo estar casi al final, el Doctor Why me está esperando y me detiene de nuevo. Veo que Julia también está prisionera, y se nos obliga a presenciar el horrible espectáculo que supone ver despegar al poderoso prototipo.

Todo parece perdido, pero John Glames siempre ha vencido sobre el mal y esta ocasión no iba a ser una excepción Una grabadora convenientemente situada por mí en la habitación contigua emite un mensaje que, por momentos, distrae a Otto y a los que me retienen. En ese instante consigo lanzar uno de mis cigarros explosivos contra la computadora. Luego coloco el diskette con virus en la unidad central del mismo, con lo que el talón de Aquiles del Stealth puede considerarse destruido.

Las escenas que vienen a continuación son sacadas del más genuino cine de acción, pero prefiero esperar a que veas la pelicula antes de contártelas.

MEAN STREET

HAY UNA CONSPIRACION MUNDIAL. LA PAZ DEL PLANETA DEPENDE DE TI.

CIENTIFICOS	CODIGOS DE NAVEGACION
CARL LINSKY	4660/4663/4675
CAL DAVIS	3720
SAM JONES	0021
JOHN KLAUS	7012
LARRY HAMMOND	4935
RON MORGAN	1998/6470/1710
GREG CALL	4753/8911/1700
BOSWORTH CLARK	9932

AQUI TENES LOS NOMBRES DE LOS CIENTIFICOS Y LOS CODIGOS DE NAVEGACION PARA PODER HALLARLOS

AQUI TE DAMOS LAS CLAVES CON SUS COLORES CORRESPONDIENTES

PASSWORD	COLOR
BISHOP	AZUL (BLUE)
ROOK	NEGRO (BLACK)
KNIGHT	PURPURA (PURPLE)
PAWN	VERDE (GREEN)
CHECKMATE	NARANJA (ORANGE)
KING	GRIS (GRAY)
QUEEN	AMARILLO (YELLOW)
STALEMATE	ROJO (RED)

Sandra Larson	4599
Sylvia Linsky	4421
Steve Clements	4680
Sonny Fletcher	5170
Peter Dull	4674
Bash Dagot	4657
Ron Meat	4525
Wanda Peck	4621
J.St.Gideon	3891
Frank Schimming	4650
Robert Knott	0132
Smiley Monroe	3615
Aaron Sternwood	0439
Delores Lightbody	4920
Arnold Dweeb	4610
Tom Griffith	4590
Della Lan	2111
Lola Lovetoy	4603/4605
Jim Slade	4927
Bazil Mallory	2713

PASES	UBICACION
AZUL	4675
NARANJA	3720
GRIS	5037
ROJO	6470
VERDE	7012

A LA IZQUIERDA, UNA TABLA CON LA UBICACION DE LOS PRINCIPALES PERSONAJES

VIDEO Y AMIGA

INICIAMOS UNA SERIE DE NOTAS DIRIGIDAS AL USUARIO DE AMIGA PARA QUE CONOZCA EL POTENCIAL DE SU EQUIPO

Que se puede hacer con una computadora Amiga en video?. Las posibilidades son muchas: Titular y subtitular, animar dibujos y figuras en 2D y 3D, digitalizar imágenes y utilizarlas con o sin procesamiento,

compaginar audio (música, efectos de sonido, voz sintetizada) y video (títulos, animaciones, etc.), y más, con imaginación y creatividad.

El equipamiento necesario es mínimo, y gran parte lo brinda Amiga con 4096 colores, 4 canales de sonido estéreo y un hardware especialmente diseñado para gráficos de alta resolución y animación; haciendo de Amiga un equipo de excelente calidad, con grandes prestaciones y de bajo costo.

El software de apoyo existente es mucho y variado y lo podemos dividir en:

SOFT DE TITULADO Y SUBTITULADO: Por medio de estos programas pueden obtenerse magnficos resultados de manera muy cómoda para el operador, con gran ahorro de tiempo. Las posibilidades que brindan estos programas permiten realizar más de 100 efectos de transición, letras multicolores, letras de alta definición (anti- aliased fonts), generación de títulos en tiempo real, etc.. En pocas palabras, las posibilidades de una máquina tituladora ms la versatilidad de Amiga.

SOFT DE DIBUJO Y PINTURA: Hay en el mercado gran variedad de utilitarios de dibujo entre los que se destacan: DeluxePaintIII y Spectracolor. Con estos programas podemos diseñar cualquier dibujo en la pantalla con gran facilidad, gracias a las poderosas herramientas de apoyo que estos brindan: Círculos, polígonos, rellenado de figuras sólido o texturado, degradé de colores definible, recorte de figuras, distintos tipos de pinceles y la posibilidad de diseñarlo, y lo más importante: Hacer animaciones en 2D y 3D.

Una animación se compone de una sucesión de imágenes, con algún cambio entre ellas, intercambiadas a alta velocidad, generando así sensación de movimiento real. Una animación en 2D es todo movimiento de figuras

planas; si una figura plana se mueve en el espacio nos da sensación de tridimensionalidad sin serlo realmente, esto último es denominado 2Dy. Las herramientas para animación de estos programas también son poderosas: Rotación y movimiento en los tres ejes, control paso a paso y combinaciones con he

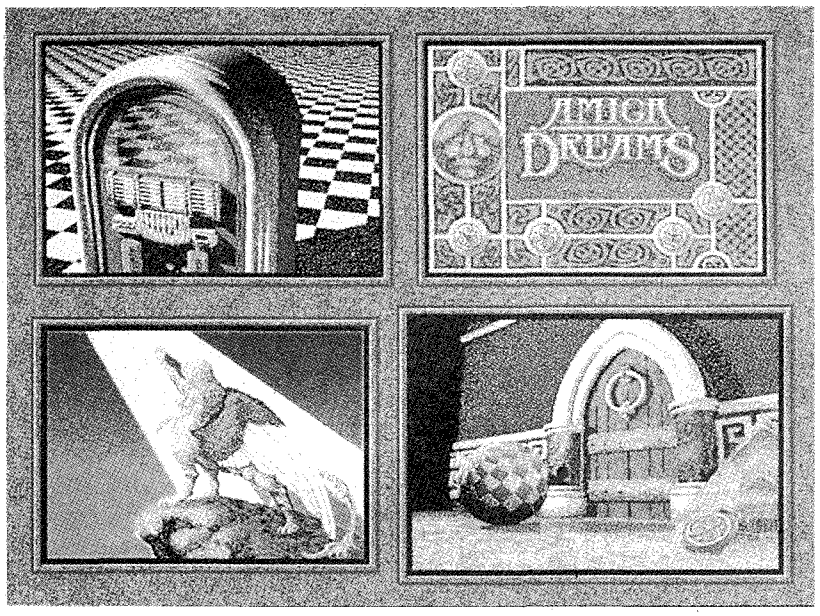
REAL TIME Software

GENLOCKS-DIGITALIZADORES
VIDEO TOASTERS-MODULADORES
CONVERSION RGB Y BINORMA
PAL B ORIGINAL
AMIGA 500 Y 3000

SOFTWARE ESPECIALIZADO EN: ANIMACIONES 2D Y 3D
TITULACIONES - EFECTOS ESPECIALES

SERVICIO TECNICO OFICIAL AMIGA

AV.STA.FE 2450 L. 93 Y 82 2º PISO BS.AS. LAPRIDA 165 L. 31 L. DE ZAMORA
TEL. 821-9438 826-6257 FAX (541) 826-6257



rramientas de dibujo (círculos, stencil, etc.).

SOFT DE ANIMACION EN 3D

Amiga en este campo es única ya que existen muchos programas para animación en 3D de muy alta calidad. (Videoscape, Turbo Silver, Sculpt 4D, Imagine). En este tipo de programas el animador actúa como un director de cine, con un control total sobre todos los actores, escenografía, luz y cámara. Una buena animación se puede dividir en los siguientes pasos: Modelado, coreógrafía y generación de imgenes. En el modelado se construyen los actores (figuras tridimensionales) y se le asignan los atributos, color, textura, brillo, etc.. En la coreografía se construye la escena colocando las luces, la cámara la posición de los actores y la duración de la animación. Luego se define los movimientos o la transformación de estos elementos: intensidad de luz, zoom, cambio de formas en los actores. De una buena coreografía depende la calidad de la animación. Por último se realiza la generación de imágenes, donde se elige el formato de la animación, tamaño, cantidad de colores, etc..

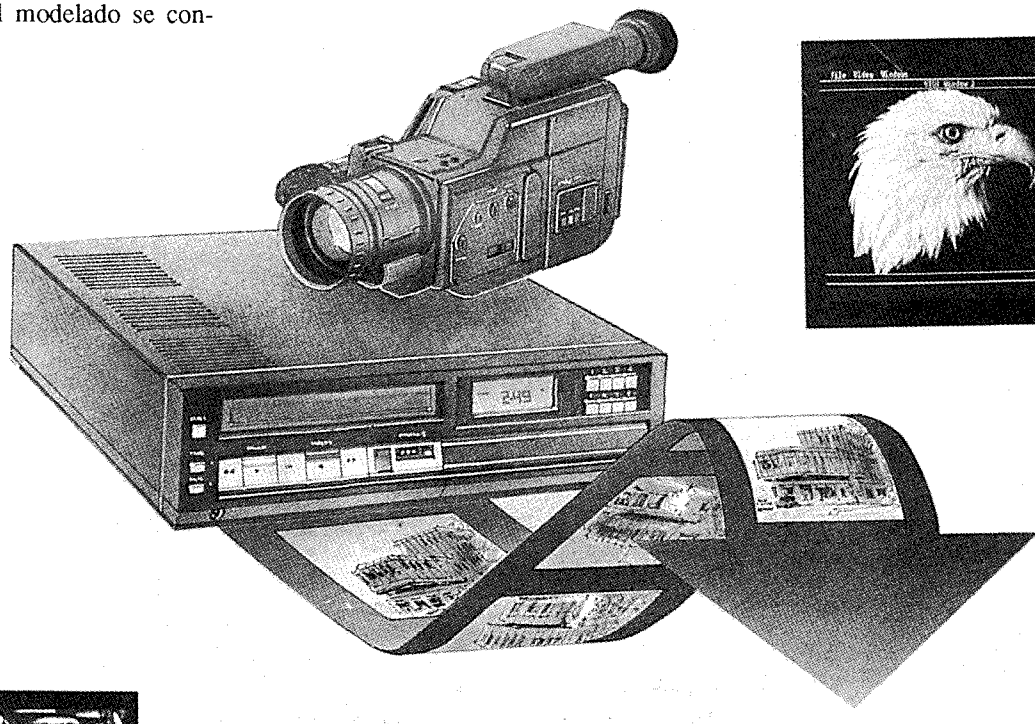
SOFTWARE DE COMPAGINACION DE AUDIO Y VIDEO

Con este tipo de programas le damos el toque final a nuestro trabajo, compaginando imágenes, animaciones, música o efectos de sonido, con distintos tipos de transiciones, wipes, fades, etc. El soft: **TV Show, The Director, Deluxe video III, Show Maker.**

Volviendo al Hardware necesario, las opciones para grabar imágenes de Amiga en video son: **ADAPTADOR DE VIDEO EXTERNO**: Toma la señal de salida de video de Amiga (RGB), y la convierte en video compuesto, PAL-N, PAL-B, NTSC; **GENLOCK**: No sólo genera video compuesto, sino que permite superponer imágenes de Amiga a otra señal de video. Esto es escencial para trabajos de titulado.

Hay una gran cantidad de Hardware disponible para expandir la Amiga y hacerla aún más poderosa, Drive externo, hard disk, digitalizadores, MIDI, scanners, expansiones de memoria, aceleradores, frame buffers, etc. brindando todas las alternativas de ampliación para los requerimientos de su trabajo.

M.G.S.



BLOODWYCH

LES PRESENTAMOS ALGUNOS HECHIZOS Y EL MAPA DE LA HABITACION DE LAS 4 PALANCAS

Beguile: te da más capacidad de relación con otros personajes, de los que podrás conseguir mejor trato, por ejemplo y muy importante, económico.

Conceal: oculta un objeto para evitar que te lo roben.

Deflect: hará que reboten las flechas que te lancen, sólo ellas.

Antimage: disminuye los efectos de los hechizos que te lance el enemigo, pero no los hace desaparecer.

Spelltap: acaba con los poderes de los magos enemigos.

Dispel:elimina secuelas de otros hechizos lanzados con anterioridad. Por ejemplo, del Firepath o del Formwall.

Warpower:aumenta la potencia de combate de un guerrero, siendo poco útil con los magos.

Recharge: éste es que más problemas da, incluso a los Demonios. Sirve para cargar los anillos que se encuentran durante el juego. Coon los anillos cargados podremos lanzar hechizos ofensivos sin necesidad de prepararlos en el momento.

SHAREWARE

AMY FIRST PRIMER

1 Disco

CGA, EGA y VGA

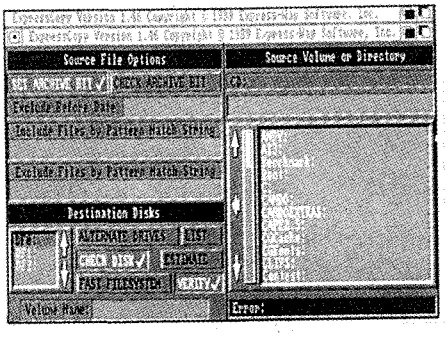
Una coleccion de media docena de juegos diseñados para enseñar los conocimientos básicos a chicos de 3 a 8 años con colores y sonidos. La colección incluye un alfabeto cantado, un juego de instrucción de letras, un tutorial alfabético y juegos de conteo. Muy entretenido para toda la familia.

DANCAD 3D

4 DISCOS

512 K RAM

Este es un excelente programa que le permite hacer complejas tareas en 2/3 dimensiones. Los elementos generados pueden ser grabados, rotados, movidos, agrandados, etc y ser reusados constantemente en otras figuras. Imprime en Epson o IBM compatibles, soporta plotters e impresoras Laser y mouse. Genera slide-shows automáticos para presentaciones con el programa DANMOVIES en forma muy impresionante.



EXPRESSGRAPH

1 DISCO

CONFIGURACION MINIMA

Un programa de presentaciones comerciales fácil de usar. Le permite presentar números en una variedad de formatos gráficos para emitir informes de ventas, financieros, de presupuesto y gastos, con gráficos de línea, barra o torta. Los datos del gráfico pueden ser importados de 3 formatos diferentes que incluyen .DIF, ingresados directamente. Los gráficos generados con Express graph, pueden ser presentados de 10 diferentes formas o impresos.

QUBECALC 3.10

1 DISCO

2 DISKETTERAS/CGA

Una verdadera planilla de cálculo tridimensional. Con: 262.144 celdas distribuidas en 64 columnas, 64 páginas, y 64 filas. Usted puede ver, ingresar o manipular sus datos desde cualquiera de 6 posibles perspectivas. El programa incluye todos los tipos de funciones de Lotus, help on-line e importa/exporta planillas deLotus y archivos dBase III y .DIF.

SHAREWARE

DIBUJO

TEXTOS

EDUCATIVOS

BASES DE DATOS

TRAN
(Sintetizador de voz)
SISTEMA DE
CONTABILIDAD
HOROSCOPO
CHINO
ASTROL 95
(Astrología)
SKYGLOBE
(Astronomía)

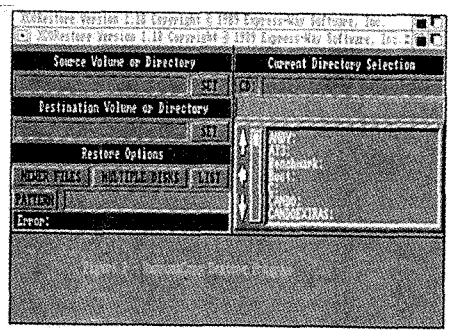
Estos y muchos
títulos más por solo
$ 25000

THEASUR

1 DISCO

CONFIGURACION MINIMA

Esta enciclopedia computarizada lo ayuda a mejorar el significado y el estilo de sus escritos. Cuando Ud. especifica una palabra, apareceraán sinónimos y palabras relacionadas. Contiene alrededor de 10000 palabras con 50000 sinónimos asociados, donde Ud. puede agregar sus propias palabras o deletear las que a su juicio



son inapropiadas.

DIRECTMAINT

1 DISCO

CONFIGURACION MINIMA

Si Ud. es de los que creen que los comandos de DOS fueron hechos para dementes encontrará en este programa para sanos, todo lo que necesita para manejar el sistema operativo sin recordar los comandos e ignorar los manuales. Simplemente elija desde un menú aquello que quiera realizar y hágalo como si fuera un experto en DOS y mucho más gracias a las mejoras que introduce el programa.

COMPOSER

1 DISCO

CGA

Composer es un simple editor de música que permite crearla e integrarla en un archivo batch o en un programa escrito en Turbo Pascal. Un piano visual se presenta en pantalla y le permite registrar su música desde el teclado. Contiene 3 rangos de octavas y requiere algún conocimiento de terminología musical para crear música original. Incluye 11 canciones.

HDTEST

1 DISCO

DISCO RIGIDO

El programa realiza una lectura comprensiva del disco sin destruir ningún dato. El programa incluye soporte del BIOS y devices para DOS 4.0. El testeo completo que dura de 2 a 5 horas puede fijar areas 'débiles', mover datos a otras locaciones, marcar clusters malos, y remapear el FAT y los directorios.

1 DISCO

DISCO RIGIDO

Este programa incluye diversos programas para ejecutar en su disco rígido. Entre ellos: DISKTOOL, que le permite realizar comandos sobre archivos que no puede hacer normalmente con el DOS; PAKDISK, para mantener su disco rígido funcionando con la mayor perfomance, reordenando sectores vacíos y recuperando clusters perdidos; otros programas de memoria RAM, mapeo y lockeo del disco.

PANORAMA

NOTICIAS DEL MUNDO INFORMATICO

DARKMAN, ARNIE Y ALGO MAS.

Tres son los lanzamientos que tiene previstos publicar Ocean en breve que son licencias de películas. El primero de ellos es "Darkman", en este arcade nos convertiremos en Peyston Westlake, un científico que ha sido torturado por una banda criminal, y que tras sobrevivir al ataque busca la venganza en las calles de la ciudad.

El siguiente lanzamiento tardará algo más: nada menos que "Terminator II" con Arnie a la cabeza y la última es "Hudson Hawk",. basada en una película protagonizada por Bruce Wyllis y aún no estrenada en nuestro país.

FUTURE WARS

Proximamente será editado en castellano el fabuloso "Future Wars" programa de Delphine, creadora del "Operation Stealth" que comentamos en este número.

A TODO COLOR

En cualquier momento se nos viene encima el "The Secret of Monkey Island" en VGA. Si el programa era excelente en su versión anterior, imagínense lo que va a ser ahora con todos los colores y una excelente calidad gráfica, ¡Bocado di cardenale!

LOS SIMPSON

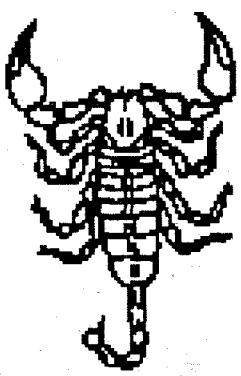
¡Cuando no Ocean!. Los más conocidos representantes del "American way of life", los Simpon trasladan sus aventuras a las computadoras de la mano de la compañía de Manchester.

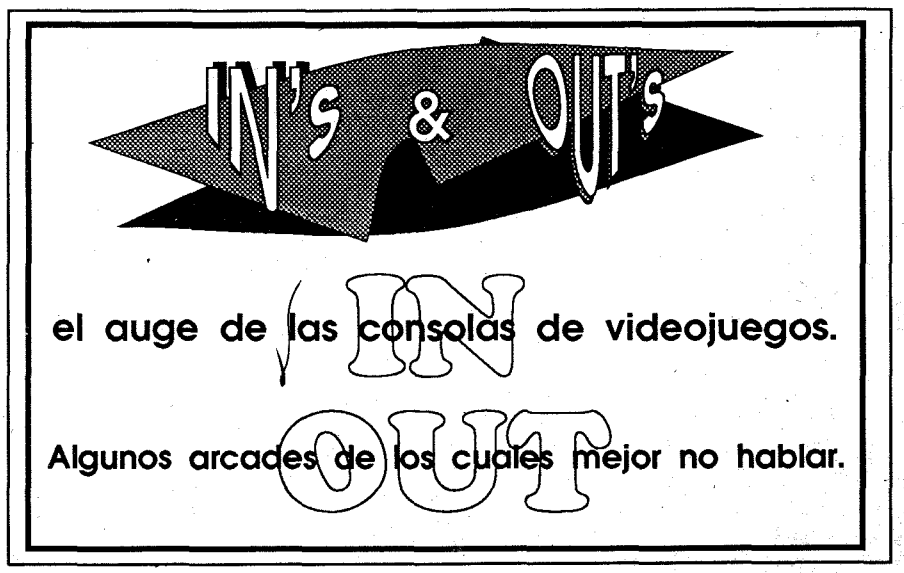
Para los que no los conocen les anticipamos que puede llegar a ser divertidísimo.

SPANISH QUEST

¡Genial!. Desde que Sierra On Line se apostó en España, todos los programas que publiquen serán versionados al castellano sin nigún pero.

Si algún día todas las compañías tomaran la misma iniciativa...





CORREO

LA SECCION DE COMUNICACIONES

DRAGON'S LAIR, NEXOR, BACK TO SCHOOL

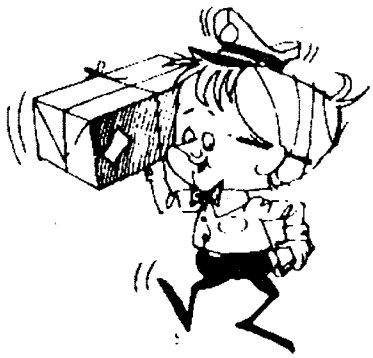
Sres de Play: Les escribo nuevamente porque tengo 3 dudas:

1. DRAGON'S LAIR 1 (SPECTRUM): Paso el primer nivel , cargo el segundo, aprieto ENTER para jugar y cuando quiero defenderme de los bichos que salen de los tuneles no puedo porque el tipo no se mueve. Podrian decirme lo que sucede pues uso las mismas teclas del primer nivel. Si no fuese esto diganme por favor cuales son y como se usan.
2. NEXOR: Cual es el objetivo?
3. BACK TO SCHOOL: Cuando quiero subirme a la bicicleta me caigo. Como hago para mantenerme arriba de esta?. Sigan asi con las renovaciones la revista esta quedando cada vez mejor. Los saludo atentamente y gracias

Carlos Segura
Santos Lugares-Bs As

Carlitos:

1. Esta fase del Dragon's Lair de Spectrum es la mas dificil y son pocos los que han logrado acabarla con decirte que el que escribe todavia no lo ha hecho todavia. Las teclas son las que usas solo que los movimientos que debes hacer deben ser ejecutados en el momento exacto. Yo solo pude pasar las calaveras presionando el boton del joystick justo cuando estaban sobre mi.
2. Busque este juego por toda mi programoteca pero no lo pude encontrar y en REALTIME no lo encontramos asi que no se que hay que



hacer.

3. Para no caerte de la bici debes dar pedales con la tecla B, al principio no lo conseguiras pero con un poco de practica lo conseguiras. Pd: Gracias por tus halagos y el truco.

LOS INTOCABLES

Revista Play: Les suplico por favor que me des un truco para el imposible juego de los Intocables (Spectrum)

Andres Parada
Lanus Oeste - Bs As

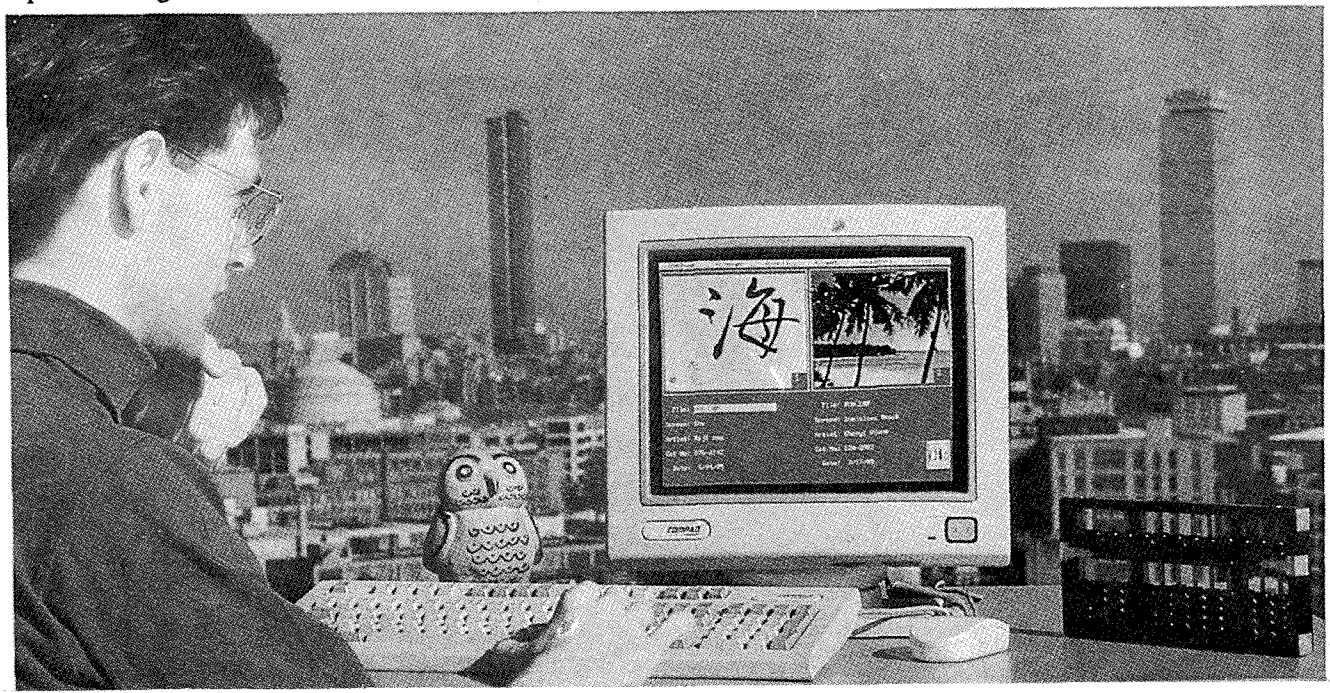
Andres:

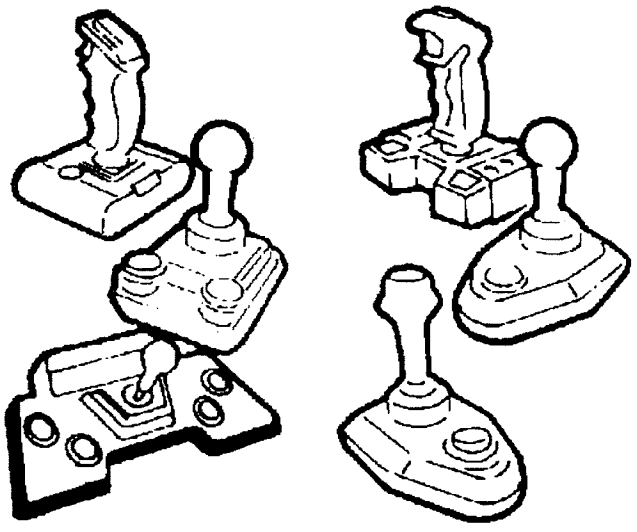
Afortunadamente tenemos un trucazo para el "Imposible" juego del cual nos hablas : En la tabla de recors introduce **HUMPREY BOGART** y luego pulsa simultaneamente **QWE** para pasar de fase.

MORTADELO Y FILEMON

Sres de Play: En el juego Mortadelo y Filemón 2 , me podrian decir cual es la clave de acceso al segundo nivel?. Un saludo y sigan asi.
Diego Marques
Floresta - Cap. Fed.

Diego: La clave para la segunda fase es :"Los mas besugos"





JOYSTICKS

TODOS LOS MODELOS

AMIGA PC COMPATIBLE

COMMODORE SPECTRUM

LAS MEJORES MARCAS

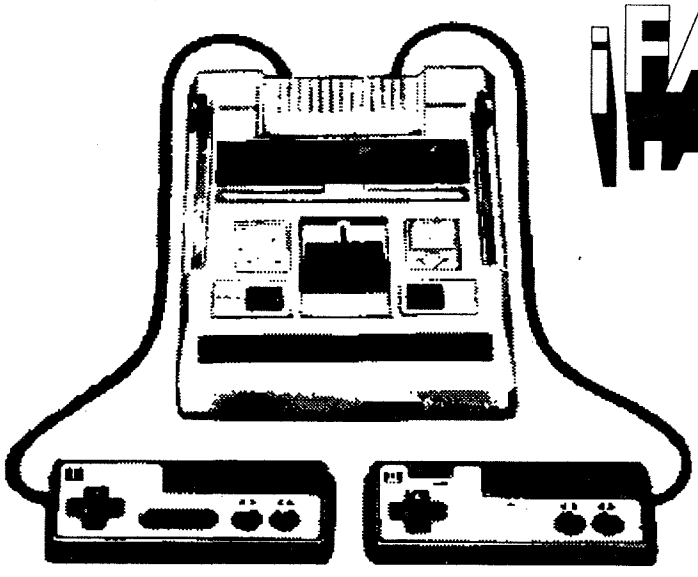
PLAQUETAS PARA 2 JOYSTICKS (PC COMPATIBLE)
ADEMAS, EL COMPLEMENTO FUNDAMENTAL PARA TU JOYSTICK:

LOS MEJORES JUEGOS

REAL TIME Software

AV.STA.FE 2450 L.93 2º PISO
LAPRIDA 165 L.31 LOMAS DE ZAMORA
TEL.821-9438 826-6257

CONSOLAS Nintendo®



¡FABULOSAS!

CON 2 JOYSTICKS,
4 JUEGOS Y FUENTE.

16 COLORES Y
SONIDO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
DOUBLE DRAGON
TIGER HELI
CHOPLIFTER

REAL TIME

Software

LIDERES EN COMPUTACION

LOS MEJORES PRECIOS

XT 12 Mhz 1 Mb	**U$S 375**
AT 12/16 Mhz	**U$S 449**
EPSON LX 810	**U$S 275**
MOUSE F302	**U$S 74**
MONITOR VGA + PLACA	**U$S 507**

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 2. BUENOS AIRES
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 821-9438 826-6257 FAX 826-6257 BBS 826-6257